PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS GAME *POWERPOINT* MATERI CIRI-CIRI MAKHLUK HIDUP KELAS III DI MI MIFTAHUL ULUM GONDANG

SKRIPSI

Oleh:

Rojana Zahro Wajihan

20201700126036

UNIVERSITAS KH. ABDUL CHALIM
Mojokerto

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS TARBIYAH

UNIVERSITAS KH. ABDUL CHALIM

MOJOKERTO

2024

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS GAME *POWERPOINT* MATERI CIRI-CIRI MAKHLUK HIDUP KELAS III DI MI MIFTAHUL ULUM GONDANG

Skripsi

Diajukan Kepada:

Fakultas Tarbiyah Universitas KH. Abdul Chalim

Untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan

Program Sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

Rojana Zahro Wajihan

202017001260 36

UNIVERSITAS KH. ABDUL CHALIM
Mojokerto

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS TARBIYAH

UNIVERSITAS KH. ABDUL CHALIM

MOJOKERTO

2024

ABSTRAK

Wajihan, Zahro, Rojana., & Naja, Hayatun. 2024, **Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Game Powerpoint* Materi Ciri-Ciri Makhluk Hidup Kelas Iii di Mi Miftahul Ulum Gondang,** Skripsi Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Institute Pesantren K.H Abdul Chalim, Pembimbing: Benny Angga Permadi, M.Pd.

Kata kunci: Penelitian Pengembangan, Media Pembelajaran Interaktif, Ciri-Ciri Makhluk Hidup, Game Powepoint.

Pendidikan menjadi masalah yang sangat penting dalam kehidupan. Pesatnya perkembangan teknologi dan informasi tidak dapat dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Hal ini menjadi sebuah tantangan bagi seorang guru atau tenaga pendidikan. Sebab mereka harus mampu menciptakan inovasi baru guna meningkatkan pemanfaatan teknologi ke dalam proses belajar mengajar. Teknologi dapat digunakan sebagai media atau sarana pembelajaran inovatif yang diyakini mampu mengikuti perkembangan zaman. Penggunaan program komputer dengan menciptakan media pembelajaran interaktif game powerpoint dapat menjadi salah satu inovasi bagi seorang guru. Penelitian yang dilakukan didasarkan kenyataan bahwa pemanfaatan teknologi belum diterapkan dalam pembelajaran IPA materi ciri-ciri makhluk hidup kelas III di MI Miftahul Ulum Gondang.

Desain dan prosedur pengembangan yang digunakan Pada penelitian ini adalah model ADDIE dengan melalui 5 tahap *yaitu analyze, desain, development, implementation,* dan *evaluation.* Data dikumpulkan dengan melakukan observasi, wawancara, lembar validasi juga angket. Menggunakan tehnik pengumpulan data analisis lembar validasi, analisis angket, analisis angket deskriptif, uji normalitas, uji *pired sample T-test*, dan menggunakan uji *N-gain.*

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan peneliti, didapatkan hasil presentase validasi dari ahli materi sebesar 85%, presentase validasi dari ahli media 90%, dan presentase validasi dari ahli bahasa 88,8%. Hasil validasi dari para ahli menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif *game power point* layak digunakan. Dari hasil respon siswa didapatkan presentase 90,9% sedangkan respon guru didapatkan presentase 97,5%. Analisis data kuantitatif mendapatkan hasil rata-rata sebesar 59,27%.

UNIVERSITAS KH. ABDUL CHALIM
Mojokerto

ABSTRACT

Wajihan, Zahro, Rojana, & Naja, Hayatun. 2024, **Development of Interactive Learning Media Based on Powerpoint Games on the Characteristics of Living Things Class III at Mi Miftahul Ulum Gondang,** Thesis of Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah Institute Pesantren K.H Abdul Chalim, Supervisor: Benny Angga Permadi, M.Pd.

Keywords: Development Research, Interactive Learning Media, Characteristics of Living Things, Powepoint Game.

Education is a very important issue in life. The rapid development of technology and information is inevitably affecting the world of education. This is a challenge for a teacher or education personnel. Because they must be able to create new innovations to increase the utilization of technology into the teaching and learning process. Technology can be used as a medium or innovative learning tool that is believed to be able to keep up with the times. The use of computer programs by creating interactive learning media powerpoint games can be one of the innovations for a teacher. The research conducted is based on the fact that the use of technology has not been applied in learning science material on the characteristics of living things in class III at MI Miftahul Ulum Gondang.

The design and development procedure used in this research is the ADDIE model by going through 5 stages, namely analyze, design, development, implementation, and evaluation. Data was collected by conducting observations, interviews, validation sheets as well as questionnaires. Using data collection techniques analysis of validation sheets, questionnaire analysis, descriptive questionnaire analysis, normality test, paired sample T-test, and using the N-gain test.

Based on the results of the validation conducted by researchers, the results of the validation percentage from material experts were 85%, the validation percentage from media experts was 90%, and the validation percentage from linguists was 88.8%. The validation results from experts show that interactive learning media power point games are feasible to use. From the results of student responses, a percentage of 90.9% was obtained while the teacher's response obtained a percentage of 97.5%. Quantitative data analysis obtained an average result of 59.27%.

UNIVERSITAS KH. ABDUL CHALIM
Mojokerto

مستخلص البحث

واجيهان ، زهرو ، روجانا ، ونجا ، حياتون. 2024 ، **تطوير وسائط التعلم التفاعلية القائمة على *ألعاب Powerpoint* مواد حول خصائص الكائنات الحية من الدرجة الثالثة في Mi Mi Miftahul Ulum Gondanang** ، أطروحة برنامج دراسة تعليم المعلمين في المدرسة الابتدائية ، كلية معهد التربية بيسانترين ك. ه. عبد الحليم ، المشرف: بيني أنجا بيرمادي ، عضو في البرلمان.

الكلمات المفتاحية: بحوث التنمية، وسائط التعلم التفاعلية، خصائص الكائنات الحية، لعبة Powepoint.

يصبح التعليم قضية مهمة جدا في الحياة. التطور السريع للتكنولوجيا والمعلومات أمر لا مفر منه تأثيره على عالم التعليم. هذا تحد للمعلم أو موظفي التعليم. لأنهم يجب أن يكونوا قادرين على خلق ابتكارات جديدة لزيادة استخدام التكنولوجيا في عملية التعليم والتعلم. يمكن استخدام التكنولوجيا كوسيلة أو أداة تعليمية مبتكرة يعتقد أنها قادرة على مواكبة العصر. يمكن أن يكون استخدام برامج الكمبيوتر عن طريق إنشاء ألعاب باور بوينت لوسائط التعلم التفاعلية أحد الابتكارات للمعلم. يعتمد البحث الذي تم إجراؤه على حقيقة أن استخدام التكنولوجيا لم يتم تطبيقه في تعلم خصائص المواد العلمية للكائنات الحية من الدرجة الثالثة في MI Miftahul Ulum Gondang.

إجراء التصميم والتطوير المستخدم في هذه الدراسة هو نموذج ADDIE من خلال المرور ب 5 مراحل ، *وهي التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ* والتقييم. تم جمع البيانات عن طريق الملاحظة والمقابلات وصحائف التحقق والاستبيانات. باستخدام تقنيات جمع البيانات تحليل ورقة التحقق من الصحة ، وتحليل الاستبيان ، وتحليل الاستبيان الوصفي ، واختبار الحالة الطبيعية ، *واختبار T للعينة* ، واستخدام *اختبار N-gain*.

بناء على نتائج التحقق من الصحة التي أجراها الباحثون ، كانت نسبة التحقق من صحة خبراء المواد 85٪ ، وكانت نسبة التحقق من صحة خبراء الإعلام 90٪ ، وكانت نسبة التحقق من اللغويين 88.8٪. تظهر نتائج التحقق من صحة الخبراء أن ألعاب باور بوينت لوسائط التعلم التفاعلية تستحق الاستخدام. ومن نتائج إجابات الطلاب تم الحصول على نسبة 90.9٪ بينما حصلت إجابات المعلمين على نسبة 97.5٪. حصل تحليل البيانات الكمية على متوسط نتيجة 59.27٪

UNIVERSITAS KH. ABDUL CHALIM
Mojokerto